DMG-SS-NOE





SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel TM

Wir freuen uns, daß Sie sich für die Nintendo® GAME BOY™ Spielkassette "SolarStriker™" entschieden haben.

Bitte lesen Sie sich diese Spielanleitung gründlich durch, damit Sie an Ihrem neuen Spiel mit Sicherheit viel Freude haben werden, und heben Sie dieses Büchlein für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

Zur Beachtung während des Betriebes:

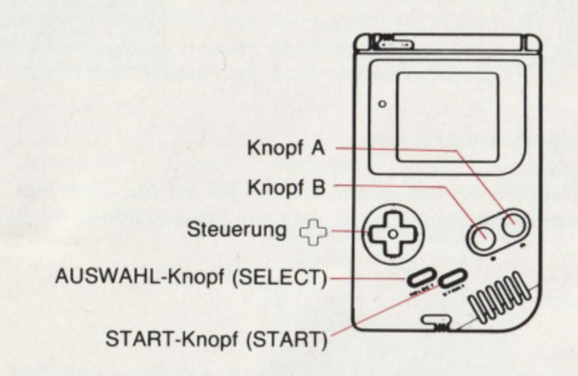
1) Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2) Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden. Bitte Kassette nicht zerlegen.
3) Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
4) Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
5) Heben Sie die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

©1990 Nintendo Co., Ltd.

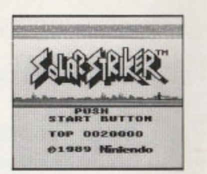
WORUM ES GEHT

Man schreibt das Jahr 2159. Die Erde hat soeben einen Angriff durch Streitkräfte des Planeten Reticulon hinter sich.
Vor einigen hundert Jahren hatte Reticulon eine Botschaft gesendet, in der dieser Angriff angekündigt worden war. Die Vereinte Regierung der Erde war gegründet worden, um alle Kräfte gegen die bevorstehende Invasion aufbieten zu können.
Leider reichte diese konzentrierte Macht nicht aus, die Erde zu schützen, und die Vereinten Streitkräfte der Erde mußten eine vernichtende Niederlage hinnehmen.
Es gibt jedoch eine letzte Hoffnung: Die Erde hat noch einen geheimen Stützpunkt auf dem Mond. Dort haben die besten Wissenschaftler und Techniker ein ultra-leistungsfähiges Kampfschiff entwickelt. Es heißt SolarStriker.
Wenn man die drohende Vernichtung durch den Gegner noch abwenden will, muß SolarStriker zum Planeten Reticulon fliegen und den Zentralcomputer dort zerstören. Der Feind wäre mit einem Schlag hilflos.
Versuchen Sie es und...VIEL GLÜCK!

1. BEDIENUNG IHRES SCHIFFES



❑ **Steuerung**
Lenkt das Schiff in acht Richtungen.



❑ **Knopf A (oder Knopf B)**
— Feuert Raketen ab.
— Bei ständigem Knopfdruck Dauerfeuer.

❑ **START-Knopf**
Mit diesem Knopf beginnt man das Spiel.
Pause
— Wenn Sie das Spiel unterbrechen wollen, drücken Sie auf den Startknopf. Wenn Sie noch einmal auf Start drücken, geht das Spiel weiter.

❑ **AUSWAHL-Knopf (SELECT)**
— Wird nicht gebraucht.

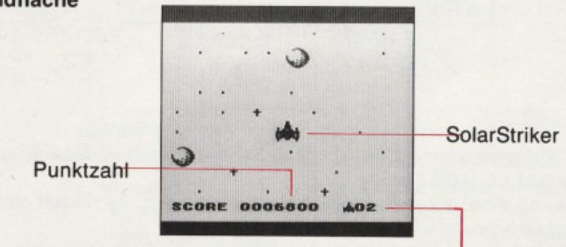
❑ **Zusätzliche Funktionen**
— Zum Zurückstellen auf das Titelbild die Knöpfe A, B, START und SELECT gleichzeitig drücken. Die höchste erreichte Punktzahl bleibt gespeichert.

2. SO WIRD GESPIELT

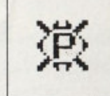
Sie sitzen in der Kommandozentrale eines ultra-leistungsfähigen Raumkreuzers - SolarStriker. Ihr Auftrag ist es, den Hauptstützpunkt von Reticulon anzugreifen und zu zerstören. Bis Reticulon zerstört ist, müssen Sie sich durch sechs Etappen kämpfen. In jeder dieser Etappen gibt es einen Befehlshaber, der ausgeschaltet werden muß, bevor der weitere Weg frei ist.

Etappe 1	Etappe 2	Etappe 3	Etappe 4	Etappe 5	Etappe 6
Sternenraum	Ozon	Metropole	Tal des Todes	Außenposten	Hauptquartier

Auf der Bildfläche



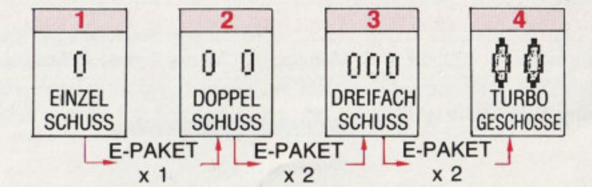
★Erhöhung der Kampfkraft



Energiepaket

Die Wirksamkeit Ihrer Geschosse erhöht sich, wenn Sie über die Energievorräte hinwegfliegen, die während des gesamten Spiels auftauchen. Ihre Geschosse können insgesamt vier verschiedene Energieniveaus haben. Für das zweite Niveau müssen Sie ein Energiepaket aufnehmen, für die nächsten Niveaus brauchen Sie je zwei.

Energieniveau der Geschosse



— Für jedes aufgenommene Energiepaket gibt es 200 Punkte.
— Für jedes aufgenommene Energiepaket bei maximaler Aufladung der Geschosse gibt es 1000 Punkte.

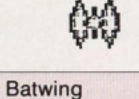
•Jedesmal, wenn einer Ihrer SolarStriker getroffen wird, verringert sich die Energie Ihrer Geschosse um ein Niveau.
•Nach je 50000 Punkten bekommen Sie einen neuen SolarStriker.

3. STECKBRIEFE DER GEGNER

★Die Streitkräfte von Reticulon



Protodroid
200 Punkte



Batwing
200 Punkte

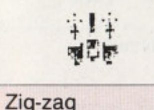


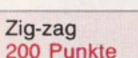
Pincher
200 Punkte



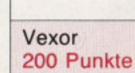
Arrowhead
200 Punkte

•Fliegt geradeaus und beschleunigt plötzlich.





Zig-zag
200 Punkte



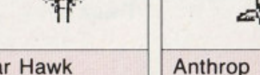
Vexor
200 Punkte

•Feuert drei Raketen gleichzeitig ab.



War Hawk
300 Punkte

•Vorsicht vor seinen Laserstrahlen!



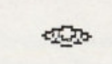
Anthrop
500 Punkte

•Feuert große Raketen ab. Für zerstörte Raketen bekommen Sie 500 Punkte.

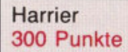


Rotomech
200 Punkte

- Rotiert beim Angriff.



Cruiser
200 Punkte



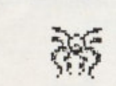
Harrier
300 Punkte

- Versucht Sie von der Seite zu rammen.

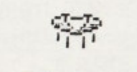


Miditron
300 Punkte

- Vorsicht vor den Lasern!



Octopod
200 Punkte



Twerk
200 Punkte

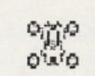


Scarab
200 Punkte



Blazer
500 Punkte

- Nur angreifen, wenn Sie über maximale Energie verfügen!



Skimbot
200 Punkte

- Fährt auf den Bahnen in Gebiet 3.



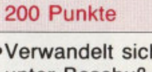
Mack
300 Punkte

- Fährt auch auf den Bahnen.



Terra Cannon
1000 Punkte

- Blockiert die Bahnen in Gebiet 3. Sehr schwer zu zerstören.

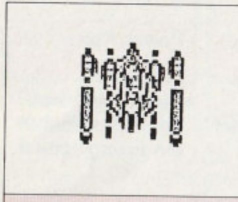


Power Pod
200 Punkte

- Verwandelt sich unter Beschuß in ein Energiepaket.

★ Befehlshaber in den einzelnen Etappen

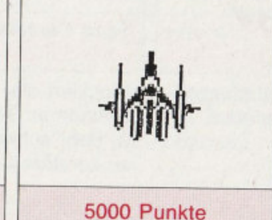
Befehlshaber in Etappe 1:
Epikhan



5000 Punkte

- Schwenkt nach links und rechts und feuert.

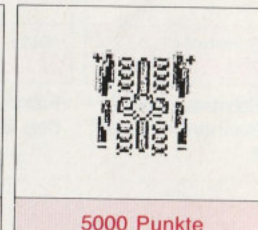
Befehlshaber in Etappe 2:
Destructor



5000 Punkte

- Feuert Blasenbomben, die man abschießen kann und die je 100 Punkte bringen.

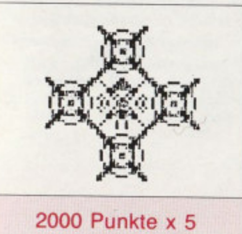
Befehlshaber in Etappe 3:
Ultra Crusher



5000 Punkte

- Greift mit Laserstrahlen an.

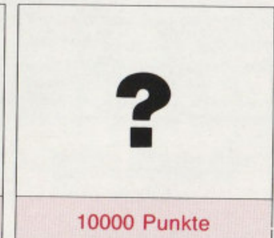
Unterbefehlshaber in Etappe 4:
Omniquad



2000 Punkte x 5

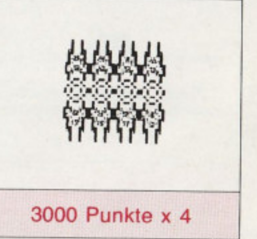
- Besteht aus vier Elementen und zentraler Computer-Steuerung.

Befehlshaber in Etappe 4:
Anonym



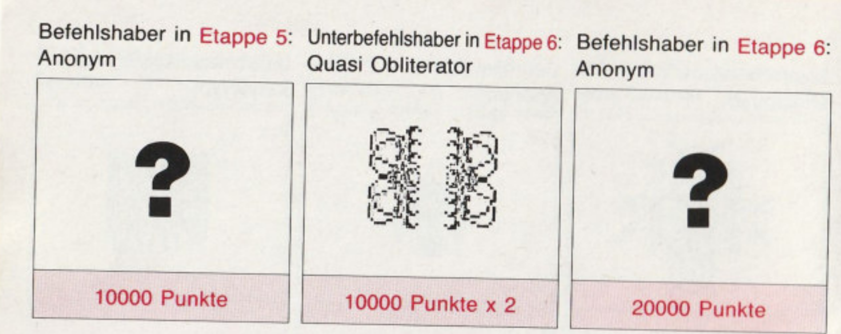
10000 Punkte

Unterbefehlshaber in Etappe 5:
Xenocrypt



3000 Punkte x 4

- Besteht aus vier Teilen



•Besteht aus zwei unabhängigen Teilen.

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim

PRINTED IN JAPAN